La cultura argentina hoy

Las nuevas tecnologías

MARIANO SARDÓN

Libros de arena de Mariano Sardón

PANELISTAS:
Guillermo Culell,
Alejandro Piscitelli,
Mariano Sardón.
MODERADOR:
Fernando
Francisco García.

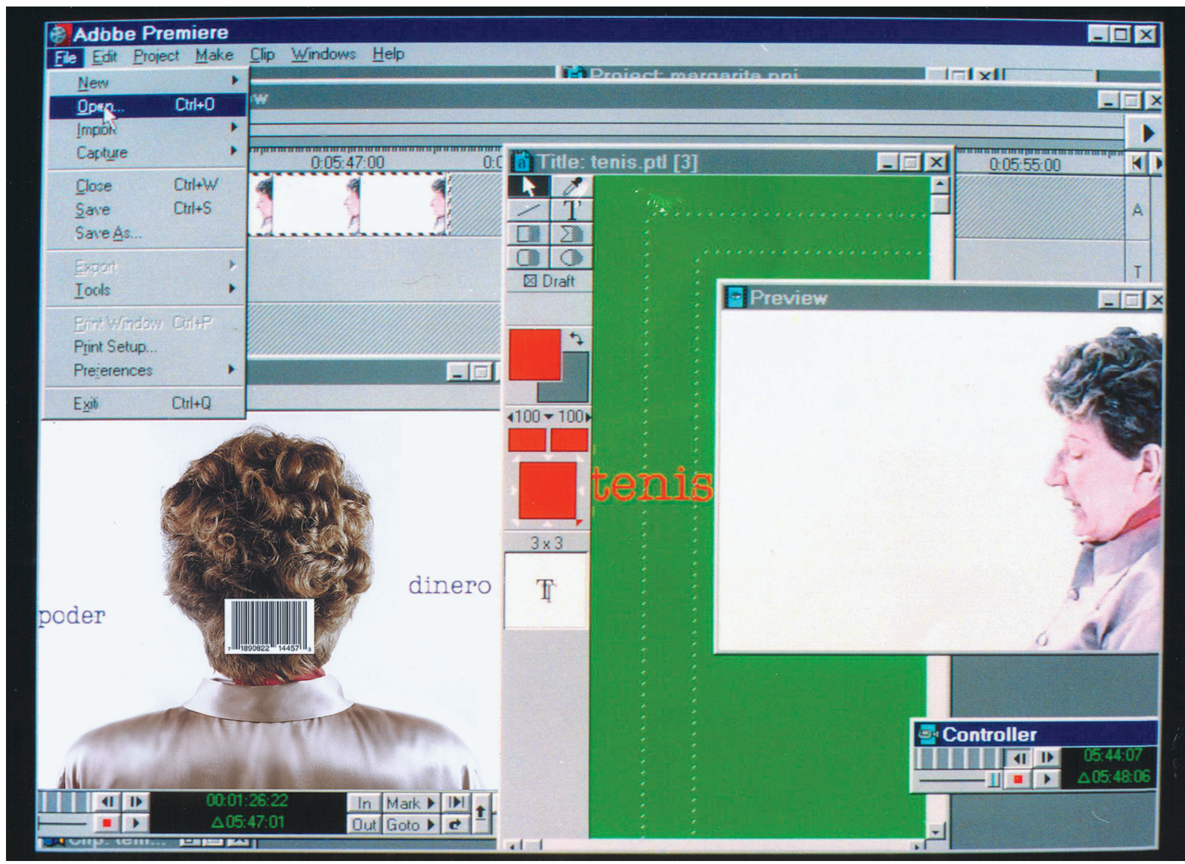
Las reflexiones acerca de la tecnología en los últimos años se han centrado fundamentalmente en las nuevas herramientas vinculadas con la comunicación: los teléfonos celulares y, sobre todo, Internet. La informática e Internet tienen un papel destacado en este encuentro de especialistas, pero no constituyen la única cuestión en discusión. Las posibilidades del arte interactivo y digital y las nuevas realidades de la sociedad de la información también encuentran su lugar, así como la exclusión de ese nuevo mundo de una amplia mayoría de la población mundial. Hay también espacio para reflexiones más profundas acerca de la relación entre la tecnología y la naturaleza y sobre las múltiples apropiaciones y transformaciones de ambas por parte del ser humano.



Estos fascículos reproducen extractos de los encuentros que formaron parte del ciclo de debates La cultura argentina hoy, organizado por la Secretaría de Cultura de la Nación. Participaron en él más de cincuenta especialistas que fueron convocados a compartir sus reflexiones sobre temas relativos a la actualidad cultural de nuestro país.

Página/12





LA CULTURA ARGENTINA HOY

En sus versiones más corrientes, las llamadas "políticas culturales" adoptan una definición restringida del término cultura, según la cual éste designaría exclusivamente al conjunto de las producciones simbólicas propias de los dominios de las artes y de las letras.

El Ciclo de Debates sobre la Cultura Argentina Hoy se refiere a un objeto mucho más amplio, que incluye lo designado por esa definición restringida pero abarca también a los conocimientos, las prácticas, las creencias, los valores, las normas, las costumbres y, en fin, las realidades no naturales que organizan y dan forma tanto a las relaciones cotidianas de una sociedad con el medio que habita como a los modos de articulación que tornan viable la vida en común y hacen posibles su reproducción y su cambio.

Es claro que así entendida, intentar un balance inmediato del estado actual de la cultura en el país se vuelve una empresa poco menos que inabordable. Pero resulta igualmente cierto que ésta no es una razón válida para abandonar la definición más extensa y para rehusarse a emprender un examen crítico, abierto y pluralista de la situación que atraviesan hoy entre nosotros desde la lengua o la solidaridad hasta la identidad nacional y el trabajo. El modo de resolver la dificultad consiste en reconocerla y en realizar aproximaciones sucesivas a través de varios ciclos que, aunque no consigan agotar su objeto, arrojen cada vez mayor luz sobre él.

El programa contó con expositores de una altísima jerarquía, que suman a su mirada aguda, informada y reflexiva sobre los temas seleccionados una generosa disposición al diálogo y a la discusión franca que valoramos muy especialmente. Nuestro agradecimiento a todos ellos, unido a la firme convicción de que el sendero que comenzamos a recorrer nos llevará a conocernos mejor y servirá para potenciar nuestras considerables perspectivas de avance en las diversas áreas.

JOSE NUN
Secretario de Cultura de la Nación

LOS PARTICIPANTES

GUILLERMO CULELL (GC). Trabaja en el Grupo Clarín desde 1986. Hasta 1990 se desempeñó en el área de relaciones institucionales. Luego integró la redacción del diario como prosecretario de redacción y formó parte del equipo de rediseño del matutino, un proceso que implicó la reformulación de los géneros periodísticos, el cambio gráfico, el lanzamiento de nuevos productos, el uso del color y la modulación publicitaria. En 1995 fue designado responsable del área de medios digitales de *Clarín*, cargo que aún conserva, y al año siguiente condujo el lanzamiento de la edición del diario en Internet.

ALEJANDRO PISCITELLI (AP). Presidió Edutic, la asociación de entidades de educación a distancia y tecnologías educativas de la República Argentina. Es profesor titular del Taller de Procesamiento de Datos, Telemática e Informática de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Se desempeña, además, como docente de cursos de posgrado en la UBA, la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (Flacso) y varias universidades latinoamericanas y españolas. Es autor de varios libros, entre ellos *Internet, Imprenta del siglo XXI*, publicado el último año en Barcelona. Actualmente es gerente general de *educ.ar*, el portal educativo del gobierno nacional.

MARIANO SARDON (MS). Estudió Ciencias Físicas en la UBA y luego Artes en la Internationale Akademie Für Bildende Kunst Salzburg, de Austria. Fue becario de la Fundación Antorchas en el Hypermedia Studio de la Universidad de California en Los Angeles, donde investigó sobre interactividad y entornos sensoriales durante 2001 y 2002. Ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas con pinturas, obras de video e instalaciones interactivas. Actualmente es profesor en la Universidad de Tres de Febrero en la carrera de Artes Electrónicas y se desempeña como consultor en los programas de Arte, Ciencia y Tecnología de la Fundación Daniel Langlois, de Montreal, Canadá.

FERNANDO FRANCISCO GARCIA (FFG). Trabaja, entre otros medios, en *El Porteño, Humor, Noticias, Diario Sur, La Mano, Gatopardo* y *Ananova* (agencia británica on line). Fue editor del Suplemento Sí de *Clarín* entre 1998 y 2000 y editor de música en la sección Espectáculos del mismo diario, entre 2000 y 2002. Desde entonces, es editor de la sección Cultura de Clarín. Es autor de los libros *Los ojos, vida y pasión de Antonio Berni* (2005) y *Sex Pistols y el punk inglés* (1995).

LAS MULTIPLES RELACIONES DE LA RED

AP. Evidentemente, Internet es una bisagra en la historia técnica. Ha cambiado definitivamente el modo en que nos relacionamos con las personas, con las cosas y con el mundo.

Pero mucha gente no accede a Internet, que es una tecnología todavía un tanto elitista. Sólo el 15% de la población mundial tiene acceso a ella, y además existen brechas generacionales tanto como sociales. Por poner un ejemplo, en Argentina hay 750 mil docentes, pero en *educ.ar* tenemos acceso sólo a 100 mil, o sea sólo un 15%. De todas maneras, y a pesar de estas restricciones, Internet está cambiando el tenor de las conversaciones y permite empezar a pensar la existencia de mundos virtuales que antes era muy difícil siquiera imaginar. Sin embargo, también en el caso de Internet, la tecnología nos impone límites. La interfaz actual, el modo en que nos comunicamos con la computadora, la forma en la cual nosotros podemos interactuar con la información a través de la pantalla, el mouse y el teclado, tiene ya casi 30 años y no nos permite hacer algunas cosas interesantes. Existen otras interfaces, por ejemplo las tridimensionales, donde se ve a la información mucho más parecida a como se la ve en el mundo real y no a través de ventanas que se tapan las unas a las otras.

Pero navegar es recorrer un mundo virtual y hay universos virtuales mucho más sofisticados que otros. Estamos hablando de mundos virtuales, mundos hechos posibles gracias a la tecnología, espacios virtuales en los que uno puede introducirse gracias a conectarse a internet y en los que existen entornos que son diferentes de los videojuegos tradicionales, porque pueden ser creados, modificados y diseñados por los residentes, como ocurre con Second Life, algo que está entre el juego y el universo virtual paralelo en Internet. Se trata de un espacio, un mundo virtual, del que participan más de medio millón de personas, donde la gente construye, posee, intercambia objetos de distinta complejidad, puede modificar su apariencia y puede vivir cosas parecidas al mundo real dentro de este mundo virtual. Hay culturas y subculturas, se pueden crear grupos, hubo casamientos y divorcios. Se pueden ejercitar todas las habilidades, todas las competencias y desarrollar otras nuevas que no existen en el mundo real. Existe incluso una moneda propia, una economía virtual, y el juego no se maneja únicamente con esa moneda propia, sino que existen interacciones con la moneda real. Con plata real se pueden comprar cosas dentro del mundo virtual y con la plata virtual se pueden comprar cosas en el mundo real. Hay miles de preguntas para hacerse al respecto. ¿Si uno ingresa en ese mundo se aliena o ingresa en un laboratorio social? ¿Qué va a pasar en el futuro con esto? ¿Es una especie de creación de una nueva sociedad en forma virtual? Hay otros ejemplos posibles además de Second Life, pero tomé éste porque estamos investigándolo mucho en *educ.ar* y porque es uno de los atalayas más avanzados que existen acerca de qué viene después de Internet tal como la conocemos hoy. El futuro de las interfaces, el futuro del uso de las máquinas, tiene que ver con estos mundos virtuales. En este sentido, Internet no es sólo una bisagra técnica, sino que se está convirtiendo también en una bisagra en el modo en que nos relacionamos entre nosotros y con el mundo.


MARIANA RUSSO

Alejandro Piscitelli y Fernando García en La Cultura Argentina Hoy.

MS. Hay un dato que me resulta interesante respecto de estas nuevas interacciones. Yo programo en la web y muchas de mis obras se basan en la interacción del espectador con objetos y, mediante ellos, con Internet. Todos sabemos que el código de programación tiene un origen textual, es un gran texto diseminado que se guarda en un formato particular. De hecho, uno lo edita con un procesador de textos y en realidad de lo que se trata es de una especie de gran memoria dinámica, que está todo el tiempo cambiando. Es muy difícil poder imaginarla, de hecho muchos artistas han hecho el esfuerzo de representarla de alguna manera y eso ha generado un área dentro del arte tecnológico, que es el data art o el arte hecho con flujos de información.

Hace un tiempo, en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (Malba), hice una instalación que era más bien un gran experimento que trataba de percibir un fenómeno cotidiano como el teclado de las computadoras, el ritmo de la gente trabajando, para transformarlo en sonido y en imágenes. Esto se materializaba a través de internet, cada persona que trabajaba con una computadora en el Malba, a medida que escribía, mandaba por internet las letritas que estaba apretando a la instalación. La instalación era una serie de probetas de cultivo en las cuales se podía observar una determinada área del museo: curaduría, producción, mesa de entradas. Entonces el espectador veía un montón de letras que se iban introduciendo en cada probeta porque eran las letras que tocaba la gente en ese lugar, al mismo tiempo que el sistema que yo había diseñado organizaba palabras utilizando esas letras. Esto funcionaba igual que los celulares que van adivinando la letra que se va a tipear luego de una por un método estadístico. De esta manera, la instalación capturaba una especie de estructura textual inmanente de ese museo. Era gracioso, porque la gente bajaba a escucharse y algunos hasta se reconocían, podían decir: “Esa es la máquina de fulana de tal, que escribe muy rápido”. El eje de este trabajo era tener una percepción diferente de ese espacio que la gente habita. Es un área que me interesa particularmente ahora y tiene que ver con los flujos de información dentro de los espacios arquitectónicos.

GC. Voy a intentar transmitirles cuáles son algunos de los temas sobre los que estamos trabajando, sobre los que estamos preocupados y sobre los que estamos pensando como grupo de periodistas que tratamos de informar a través de la web. Hoy, nuestra misión más importante, como parte de un medio nuevo, que nace, es pensar. Los grandes medios de comunicación estamos viviendo una crisis de cambio muy importante, impulsada por la tecnología. Es un proceso que es sobre todo una invitación a pensar e innovar, es un gran desafío de transformación de la manera en que nos relacionamos con el público.

Concretamente, la web ofrece hoy a la gente más y mejores medios de producción, publicación y distribución. Cualquiera de ustedes es un medio en Internet, tiene la potencialidad de convertirse en un medio en Internet. Esto quiere decir que puede perfectamente publicar un contenido, distribuirlo y ponerlo a disposición de una audiencia millonaria a escala global. Se trata de un hecho irreversible y en crecimiento geométrico. Otra de las consecuencias de esta apertura, de esta oferta tan generosa que permite el medio Internet, es la posibilidad de encontrar más opinión, más pura y más diversa. Esto quiere decir que es opinión libre de censura y puede abarcar todo el arco ideológico que uno pueda imaginarse. Más aun, gracias a Internet y a pesar de sus restricciones, tenemos acceso a mucha información que va desde lo pequeño, lo local, de aquello que ocurre en la comunidad primaria, familiar o barrial, hasta información global y general que sería muy difícil obtener si no fuera por la red. Tenemos acceso a una cultura amplísima y a una cantidad de fuentes de información que antes no podíamos ni siquiera vislumbrar.

Todas estas novedades generan cambios a los que debemos adaptarnos. Un diario on line debe informar de una manera distinta a la de los diarios de papel, que pertenecen a otra etapa y utilizan otra tecnología y otro patrón de uso y consumo. Esa manera distinta de informar se basa en tres premisas. La primera es que asumimos que la información en Internet debe ser instantánea. Cualquiera de ustedes que ingresa a un sitio de información y observa que no está actualizado, considera que algo falló. La segunda es la multiplicidad de lenguajes. La tecnología disponible en Internet nos sorprende con nuevos recursos diariamente, por ejemplo, una de las últimas novedades son los sitios que recogen videos aportados por el público, la gente, los clasifica, los ordena y los pone a disposición de todo el mundo. Cada vez más, la información producida por equipos profesionales o por compañías de información está asumiendo, a partir de estos inventos que aparecen, que nuestro lenguaje tiene que ser múltiple. No podemos seguir trabajando sólo con el texto. La tercera premisa es que la diversidad y la profundidad que permite el medio es ilimitada. Esto quiere decir que tenemos, los que hacemos publicaciones profesionales, la posibilidad de ampliar enormemente nuestra oferta de información mucho más de lo que hemos pensado hasta ahora. No sólo no tenemos limitaciones de espacio, porque en Internet el espacio es barato, sino que además cada vez hay más tecnologías disponibles que permiten que los contenidos sean más económicos. Esto nos produce también un efecto de sobreoferta y superposición informativa. ¿Cuál es el desafío que esto nos plantea? Precisamente, ante ese aluvión informativo debemos pensar cómo hacemos para distinguirnos, cómo nos diferenciamos, qué hacemos frente a tamaña oferta y a este hábito de la gente cada vez más acentuado de pasar por muchos sitios a la vez. Creo que el desafío más importante es encontrar el tono de nuestro discurso, de nuestra oferta, de nuestra producción. Encontrar un tono, una sintonía, una voz propia.

AP. Respecto de estas apreciaciones tan interesantes de Guillermo, hay que tener en cuenta algunas cosas. Es cierto que la web hizo posible una democratización de la posibilidad de publicación a un costo mucho menor que aquel de las publicaciones en papel. Pero en la web hay alrededor de 90 millones de weblogs y a la mayoría no los visita casi nadie. Los visitan papá, el tío, el amigo que pone la foto o el comentario, no mucho más. La mayor parte del tráfico está focalizado en unos pocos sitios. *Clarín* debe tener varios millones de visitantes únicos mensuales y eso representa un alto porcentaje de las visitas mensuales en el país. Todo esto quiere decir que uno puede publicar lo que le venga en gana, pero que alguien lo lea es mucho más complejo, porque en la red el 20% de los sitios tiene el 80% de las visitas, y el 80% de los sitios tiene el 20% de las visitas. No es algo que dependa de la ideología ni de la economía, sino de leyes mucho más sofisticadas, topológicas y de consumo.

USUARIOS, RESIGNIFICACION Y ARTE

AP. El tema de la relación del usuario con la tecnología es fundamental, porque abre las puertas al análisis de cómo la acción colectiva se retroalimenta sobre la tec-

DESASTRES Y NATURALIZACION

Paul Virilio, un teórico cultural y urbanista, planteó alguna vez la idea de que las generaciones que viven en el siglo XX y en el siglo XXI son un accidente generalizado. Me parece que esto es correcto hasta cierto punto, y que muchos de esos accidentes son accidentes tecnológicos en más de un sentido. La tecnología es omnipresente en nuestras vidas. Por la extensión de Internet y los teléfonos celulares, por ejemplo, no estamos desconectados ni un segundo en la vida urbana actual. En general no nos damos cuenta de la presencia de la tecnología ni de su importancia en nuestras vidas cotidianas sino cuando esa tecnología falla, y puede fallar de distintos modos. Intentar salir a la mañana y no poder porque se pinchó la goma del auto nos vuelve conscientes de la existencia de la tecnología por su ausencia. Lo mismo ocurre si estamos en el campo y no tenemos señal de telefonía celular o no tenemos Internet. Pero también nos damos cuenta del fallo de la tecnología en fenómenos mucho más evidentes que estas fallas coyunturales, en accidentes mayúsculos, en desastres formidables. Chernobyl es un ejemplo brutal de los fallos de la tecnología, y sería conveniente no esperar a que ocurran nuevos Chernobyles para pensar la tecnología, para intentar anticiparnos a la falla.

Los grandes desastres son cada vez más frecuentes en los últimos tiempos –pensemos por ejemplo en el tsunami y en el huracán Katrina–, y deben llevarnos a pensar qué es lo que está pasando, qué es lo que se ha desbocado y si tenemos nosotros, en nuestra tecnologización de la vida, alguna responsabilidad en ello. Hay una palabra que refiere a esto, es lo que los antiguos griegos llamaban la *hubris*, la exagerada autoconfianza que luego se traduce en una suerte de venganza de la naturaleza sobre el hombre. Todas estas catástrofes nos llevan a pensar muy mal de la tecnología o a cuestionarla duramente como causante de esas fatalidades. Pero vemos estos desastres con tal frecuencia que no nos detenemos a pensarlos, sólo los apreciamos en un nivel más bien descriptivo. Para pensarlos, me parece que tenemos que abandonar la convicción de que la tecnología y la ciencia ya están completas, tenemos que estudiarlas en el momento de su nacimiento. Hoy en día a nadie le llama la atención la televisión, porque tiene ya más de medio siglo. Mucho menos el teléfono, que ya va para el siglo y medio de existencia. A alguna gente todavía le llama la atención Internet, pero no a los que tienen menos de 20 años, a quienes les parece natural porque prácticamente nacieron con ella. Lo que quiero destacar es que uno de los problemas que tenemos en nuestra relación con la ciencia y la tecnología es que tendemos a verla como natural, cuando en realidad lo que necesitamos es cuestionar nuevamente su inevitabilidad y su naturalidad. Para eso, debemos intentar comprender a la tecnología desde el momento de su surgimiento y sobre todo en el momento de su recepción, porque eso nos permitiría darnos cuenta de que las tecnologías no son inevitables y, más aun, de que toda tecnología es permanentemente resignificada en su uso y recepción. **AP.**



nología, la puede modificar y transformar permanentemente. Ninguna de las tecnologías más en boga en este momento, como el correo electrónico o los mensajes de texto en el teléfono celular, fueron pensadas por nadie como productos, como soluciones o como negocios, sino que fueron descubiertas por la gente, que se dio cuenta de que se podían hacer esas cosas y se las apropió masivamente. En ese sentido, me parecen muy valiosos los aportes de Bruno Latour, un sociólogo francés que ha pensado consistentemente sobre la tecnología y formuló la teoría de la caja negra, en realidad una idea muy común a los ingenieros. La caja negra es algo que está ahí y uno no sabe lo que mete y lo que saca, pero tiene un resultado. Latour nos insta a abrir las cajas negras que son todas las tecnologías, no en el sentido de que tengamos que convertirnos en ingenieros o conocer su funcionamiento, sino en el de que comprendamos los usos sociales de estas novedades, que se van reinventando permanentemente.

Estamos demasiado acostumbrados a hablar de hechos y lo que tenemos que tratar de empezar a pensar son estos hechos tecnológicos, pensarlos como artefactos, como construcciones sociohistóricas, como inventos de la gente. Lo importante no es el hecho en sí, la herramienta; no es tan relevante el teléfono celular o la computadora. El hecho es una estabilización a la que se llega después de un proceso de transformación e interacción colectiva permanente, entre la gente. La tecnología, en este sentido, no tiene casi nada que ver con la naturaleza de los objetos, sino con los usos y reutilizaciones colectivos que se desprenden de ellos. La forma en que se construyen los hechos es, entonces, una cosa absolutamente fundamental. Nosotros como ciudadanos, como usuarios, tenemos derecho a decidir qué es un hecho y qué no, cómo se usa la tecnología y cómo no. Los que definimos qué hechos vale la pena que se conviertan en productos somos nosotros, los usuarios.

MS. A partir de estas reflexiones de Alejandro, me gustaría intentar pensar con ustedes a la tecnología y sus usos en torno a la cultura, y hacerlo desde mi lugar de artista, pero sin olvidar que durante varios años me dediqué a la física. Y en esa experiencia doble de laboratorio y atelier también me fui acercando a formas de arte que interactuaban con el espectador, que necesitaban de él para expresarse. En realidad, el comienzo de esa época de mi carrera está marcada por una gran escisión, y en mi percepción original el arte y la tecnología, o el arte y la ciencia en ese caso, estaban completamente separados. En el contexto en el que yo me movía, en la universidad, en el laboratorio, el arte era básicamente escultura y pintura. Fue para mí un proceso bastante largo el de buscar articulaciones entre esas dos facetas. Con el tiempo, me di cuenta de que, en algún sentido, mucho del proceso artístico que llevaba a cabo cuando pintaba tenía que ver con un modo de construcción del mundo que se acercaba bastante al que podía percibir cuando armaba equipos en un laboratorio de física. Lo que podía decirse acerca de la naturaleza o del mundo estaba fuertemente influenciado por la propia presencia y por el modo en que uno articulaba ciertas ideas.

Hace muchos años, yo pintaba sobre cosas metálicas, de modo que la imagen que el espectador podía ver contenía su propio reflejo, y para poder construirlo había que moverse. Uno no podía tener toda la imagen plantada de una vez. Cuando producía cosas de este tipo no pensaba para nada en lo que después iba a hacer, hoy esta especie de lectura de datos, semejante a mi cotidianidad en el laboratorio, me parece muy de otra época. Pero había un elemento fundamental que me interesaba. La construcción del objeto artístico estaba alterada por la propia presencia del espectador, que tenía que moverse para poder construir lo que estaba viendo y, de alguna manera, al hacerlo, alteraba su propia imagen, percibida como reflejo. Estas actitudes que yo exigía al espectador en relación con el objeto artístico eran bastante particulares y me di cuenta de que eso era bastante importante cuando empecé a trabajar concretamente con tecnologías de interacción. Empecé a hacerlo en el laboratorio, donde tenía sensores, toda clase de aparatos para medir, y empecé a intentar establecer vínculos entre eventos que no estaban naturalmente relacionados. Por ejemplo, entre 1999 y 2001 empecé a armar este tipo de instalaciones que trabajaban con goteos muy lentos de agua que caían sobre placas calientes y cada vez que se evaporaba una gota uno podía leer una porción de texto que en realidad explicaba el funcionamiento de esa máquina. Quien leía eso, se iba enterando por parcialidades, era como una máquina que se iba autoexplicando a partir de acciones meramente parciales. La construcción se daba por pequeños datos que era necesario sumar, construir. Yo le pedía mucho al espectador, y en mis obras la tecnología se veía construida por la intervención participante del observador.

Con el tiempo hice también experiencias con video, como la video instalación, pero siempre me interesó particularmente poder construir obras que tuviesen que ver con la relación entre espectador, eventos y elementos formales, y eso tenía que ver con una postura muy diferente a la práctica artística más tradicional. Mientras yo pintaba, clausuraba las cosas en objetos: me concentraba en trabajar elementos formales y conceptuales que acudían a un objeto, materializaba eso con un fuerte control sobre esos elementos. Pero cuando empecé a conectar las cosas a través de una computadora, la forma no era algo que yo pudiera controlar mucho en cuanto a evolución. El control sobre los aspectos formales de una obra empieza a ceder, algo a lo que uno no está acostumbrado en las artes más tradicionales, más aun cuando empiezo a utilizar tecnologías digitales. Es muy difícil pensar estas piezas en términos escultóricos, se trata más bien de un sistema de relaciones que está en constante cambio. En estos procesos artísticos en los que interviene la tecnología, ella lo hace con todas sus implicancias: conceptos, ideas, materiales, etcétera. Uno toma los elementos que están disponibles, tecnologías, teorías, materiales, sensibilidades, lo que fuera, para componer un complejo tramado. Este tramado dinámico también es un desafío para los procesos artísticos, que ya no pueden pensarse en términos tradicionales. Estos son los rasgos más marcados de un proceso artístico que involucra tecnología de interacción y en particular tecnología digital.

PENSAMIENTO Y FICCION

Me gustaría plantear dos preguntas. La primera de ellas es si las tecnologías sirven para pensar. Yo creo que sí y que esa frase quiere decir dos cosas diferentes. Por un lado, con ciertas tecnologías uno puede pensar mejor y más lejos. Pero, por otro, también las tecnologías tienen que ser repensadas ellas mismas de forma constante; si no lo hiciéramos, si dejáramos de cuestionarlas, estaríamos en problemas. Vivimos en una época en la que hay mucha tecnología y poco pensamiento acerca de la tecnología. La segunda cuestión que me gustaría plantear en forma de pregunta es: ¿qué cuentos queremos que nos cuenten acerca de la tecnología? Pregunto esto porque existe una clara relación entre ficción y tecnología, y esa relación hace alusión a que muchas veces creemos que estamos hablando de tecnología pero en realidad hablamos de ficciones, de cuentos que nos cuentan acerca de la tecnología, y está en nosotros decidir cuáles deben ser esos cuentos. Lo que hay que hacer es analizar esas ficciones y lo más curioso y más difícil de entender es que, paradójicamente, la ficción de la tecnología es la que hace posible la realidad de la tecnología. O sea, el hecho de que haya cuentos, mitologías, relatos, que nos dicen que con cierta tecnología se pueden hacer cientos de cosas ayuda muchísimo a que la tecnología se venda, invada los hogares, sea consumida por nosotros y nos haga creer, hasta cierto punto, que sin tecnología no vale la pena vivir. La tecnología es muy interesante, casi cautivante, pero no podemos darnos el lujo de dejar de pensar la tecnología. Más aun, muchas veces es preciso pensar la tecnología en contra de la tecnología. **AP.**

LAS NUEVAS TECNOLOGIAS
PANELISTAS:
GUILLERMO CULELL,
ALEJANDRO PISCITELLI,
MARIANO SARDON.
MODERADOR:
FERNANDO FRANCISCO GARCIA.

Agradecemos especialmente al público, cuyos comentarios y preguntas enriquecieron los debates, y a la agencia TELAM, que gentilmente cedió las fotos que ilustran esta publicación.

Producido y editado por la Dirección de Comunicación y Prensa de la Secretaría de Cultura de la Nación.